

GOLVELLIUS

L'histoire

Le royaume d'Aleid était un pays entouré de vallées profondes et les gens y vivaient en paix sans bruit. L'eau était le seul problème. Pour en avoir, il leur fallait descendre dans la vallée mais de plus en plus de gens aperçurent un démon. Cet événement fit que plusieurs personnes quittèrent Aleid. Le démon rendit malade Aleid Alexis, le roi d'Aleid. D'après l'exorciste, le roi a besoin de l'herbe Mear pour recouvrer la santé. C'est pour cette raison que son unique fille, la princesse Reena, se rendit dans une vallée malgré certaines personnes qui essayaient de l'en empêcher. La princesse mettait tant de temps à revenir que la population finit par s'inquiéter. Un jeune voyageur, Keresis, qui eut vent de l'affaire, décida d'aller sauver la princesse et il descendit donc dans la vallée. Lorsqu'il parvint dans le fond de la vallée, il découvrit une grotte mystérieuse avec le lit asséché d'une rivière.

Les personnages

KERESIS

C'est un garçon héroïque, voyageant avec un but bien précis. Il s'est entendu parler de la princesse Reena et va à son secours.

REENA

C'est la princesse d'Aleid. Elle est bonne au point de partir et d'aller chercher une herbe pour son père. Seulement voilà...

Les armes

- l'épée - force 1
c'est votre première épée.
- le bouclier de Rémidia vous protégera des tirs ennemis au sol.

COMMENT DEMARRER

Avant toute chose, vérifiez que votre ordinateur est éteint. Insérez la cartouche ROM et allumez l'ordinateur. Vous allez alors voir apparaître l'écran des titres et vous pourrez entendre la musique d'ouverture. Vous pouvez démarrer la partie en appuyant sur la touche SPACE ou sur le bouton de déclenchement.

Au début, l'ordinateur vous demandera si vous souhaitez jouer une nouvelle partie ou en continuer une ancienne. Si c'est la première fois que vous jouez à ce jeu, choisissez "new game" (nouvelle partie).

Si vous souhaitez continuer à jouer une fois qu'une partie est terminée, voyez les instructions "continue" (pour continuer).

CONTINUER

Si vous désirez continuer une ancienne partie, sélectionnez "continue" au lieu de "new game" (nouvelle partie).

POUR CONTINUER LA DERNIERE PARTIE

Si vous choisissez cette option, vous pourrez démarrer une nouvelle partie avec le plein d'énergie et moitié moins d'ennemis que vous en aviez lors de la dernière partie.

MOTS DE PASSE POUR CONTINUER

Si vous apercevez un mot de passe dans une grotte, notez le et gardez le. Ainsi, la prochaine fois que vous jouerez, sélectionnez l'option "mot de passe pour continuer" et entrez le mot de passe. Vous obtiendrez tout ce que vous avez vu avec le mot de passe.

Votre but final est de conquérir Golvelluis et les 7 monstres qui sont à son service, ce afin de sauver la princesse Reena.

Tout d'abord, vous devez traverser la grotte et allez dans le monde de la vallée qui est grande comme 144 fois l'écran (12x12). Dans chaque écran, vous avez une grotte. Si vous ne voyez pas l'entrée de la grotte, vous pouvez la faire apparaître avec des déplacements, en frappant les ennemis, les arbres, les rochers ou autres. Dès que vous apercevez une grotte, entrez dedans. Vous y trouverez l'un des articles qui sont utiles ou bien alors une fée vous révélera un secret.

La fenêtre d'affichage

PUISSANCE : Vous mourrez si la jauge indiquant la puissance devient toute blanche

Aptitude à TROUVER : indique votre aptitude à trouver les grottes. Vous pouvez échanger "trouver" contre des "articles".

CRISTAL : Vous avez besoin des 7 cristaux pour que s'accomplisse le miracle final



Utilisez ou choisissez la touche du curseur sur le clavier ou le levier de commande.

barre d'espacement = épée

● deava jettent des rochers

➤ ● Fothbus peut porter plusieurs ennemis

● Cyra tire des coups de feu

- Haidee lance des rochers téléguidés

✕ Jespa émet une onde d'ultraasons

● Walso vous fonce dessus

● Talbur lance des attaques en rotation.

L'épée : force 3

Vous ne pouvez posséder cette épée avant d'avoir atteint une certaine force.

L'épée légendaire force 7

Le bouclier d'ALLsus vous protégera des coups des abeilles et des araignées.

DINA : échange votre énergie contre votre aptitude à "trouver".
ENNY : échange votre aptitude à "trouver" contre votre énergie.
RIO : il vous donne plein d'idées.
WINKLE : il vous donne des mots de passe.
RANDER : échange 150 points de votre aptitude à trouver contre une puissance maximum.

Les articles

- La potion : votre puissance maximum augmente.
- Les bottes à élan : vous êtes attaqué par un monstre mais vous pouvez marcher.
- Les "aquabottes" : vous pouvez marcher sur l'eau grâce à ces aquabottes.
- La bible : votre aptitude à "trouver" augmente
- Le pendentif d'Aléata : il réduit les attaques ennemies d'un quart.
- L'herbe Mear : elle augmente votre puissance d'un quart.
- Le pendentif de Ramrua : il réduit les attaques ennemies de moitié.
- Le cristal : vous savez besoin de 7 cristaux pour que s'accomplisse le miracle final.
- L'anneau magique : vous pouvez faire disparaître des rochers.

MESSAGE

- G1 : Pierres tombales STAB
J1 : Désolé, il n'y a rien ici
A2 : Allez au nord dans la grotte de JESPA
H2 : FOTHBUS se trouve dans la grande forêt
I2 : Attention. Vous pouvez facilement vous perdre à l'ouest de cette région
K2 : Avez-vous déjà trouvé l'épée ?
B3 : Ne faites pas la pause à cet endroit. C'est une blague!
F3 : Alors, on se repose ?
I3 : Tuer TALBUR! et je peux vous aider.
B4 : La grotte de Golvellius est après la rivière.
H4 : Si votre aptitude à Trouver maximum est supérieure à 5000, promenez vous.
J4 : Donnez un coup de couteau dans l'arbre seul situé dans la forêt labyrinthique.
K4 : Frappez le rocher
B5 : Frappez la fin du pont.
D5 : L'entrée de JESPA ne s'ouvrira pas si vous brisez un rocher.
G5 : Rencontrez DINA si vous voulez accroître votre aptitude à "trouver".
H5 : Je vous accrois votre aptitude à "trouver".
I5 : Allez vers l'ouest pour traverser la rivière.
A6 : Allez vers le nord.
D6 : Tuez WALSO pour obtenir les chaussures.
G6 : Frappez l'arbre situé près du marais.
I6 : Seriez-vous en train d'accroître votre aptitude à "trouver" ?
J6 : Étonnez vous que l'arbre pousse dans des déserts.

- K6 : Rencontrez ENNY si vous voulez accroître votre puissance.
 C7 : Le niveau "Trouver" maximum est atteint.
 E7 : La grotte de Haidee se trouve près des 7 arbres.
 F7 : La grotte de Walso se trouve au sud.
 C7 : Tuez CYP A. Je tracerai ensuite votre route.
 K7 : L'herbe MEAR vous aidera.
 L6 : Frappez la fin de la rue étroite.
 A8 : Passez par cet endroit plutôt que par le pont.
 D8 : A l'angle, allez vers le nord où se trouve la rivière.
 E8 : Si vous possédez l'anneau, vous pouvez briser des rochers courbés.
 J8 : Vous pouvez tenir 3 herbes MEAR en même temps.
 L8 : N'allez pas de l'autre côté de cette rivière avant d'être assez fort.
 B9 : Avez-vous briser beaucoup de rochers ?
 I9 : Si vous souhaitez aller de l'autre côté de la rivière, tuez DESVA.
 J9 : Le Cristal 7 se trouve très à l'est.
 L9 : Vous pouvez aller dans la grotte de Golvellius sans posséder les 7 criataux.
 A10 : Envoyez beaucoup de coups au niveau de l'écluse.
 C10 : Vous possédez tous les articles, dépêchez-vous !
 D10 : Bienvenu dans la forêt de FOTHBUS.
 G10 : Vous avez besoin des chausures pour traverser la mer.
 J10 : La grotte de DESVA est protégée par des chauve-souris bleues.
 G11 : La grotte de JESPA se trouve sur l'île derrière la mer.
 J11 : Vous avez besoin de TROUVER pour prendre les articles.
 K11 : Tuez des ennemis dans le cimetière.
 L11 : Mettez les chaussures avant d'entrer dans la grotte.
 D12 : Après avoir tué FOTHBUS, traversez 2 écrans vers l'est, et un écran vers le nord.
 G12 : Promenez vous sur les briques sans envoyer de coups.
 B2 : La grotte de Haidee se trouve loin au sud-est.
 D11 : Abattez les 7 arbres.

KZZANFGTT4C3VWO8JNDN

50⁹PVGS6DR
 3APVNOJVRT

5MZKXCWEMW
 TC4MD0JKT3

5ONV6T2HOD
 CCPC8B6FGD

PCS2295 1.